

Cahier des charges IETI

- Faire tourner un moteur pas à pas
- Avoir une correspondance entre le pas et la distance parcourue, pour que la carte “sache” en permanence où se trouve la tête
- Initialiser le 0,0
- Faire tourner les deux moteurs à la fois (faire des diagonales avec un angle défini) en utilisant la carte fournie par le LEnsE.
- Pouvoir monter ou descendre le stylo (servomoteur)
- Coder un morpion et éventuellement un jeu de reproduction de dessin en direct¹.
- Essayer d’optimiser au mieux la vitesse des moteurs (compromis vitesse/précision)
- (Optionnel) Pouvoir dessiner à partir d’un fichier svg

Missions à réaliser :

- 1) Faire une action à intervalle régulier
- 2) Faire une action après un événement (morpion)
- 3) (éventuellement) faire fonctionner un moteur pas à pas

¹ Un jeu où la table trace un dessin d’une ligne, ensuite la tête revient à l’origine du dessin, à ce moment l’utilisateur va contrôler la table pour essayer de reproduire au mieux le dessin.